CLIC & GO

- APPRENDRE-

Simulateur de Conduite 3D

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu sur CD-ROM par vous-même ou par votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien.

Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux sur CD-ROM.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent aux jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez cesser immédiatement de jouer et consultez votre médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU SUR CD-ROM

Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.

Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

 © Anuman Interactive 2007

LICENCE D'UTILISATION

En utilisant ce CD-ROM, vous acceptez la licence dont les termes suivent. Si vous n'acceptez pas les termes de cette licence, veuillez retourner le produit dans son emballage d'origine au détaillant qui vous l'a vendu.

Ces dispositions applicables à la licence et à la garantie constituent un contrat légal ("Contrat de licence") entre vous (personne physique ou personne morale) et ANUMAN Interactive concernant le produit ainsi que tout support, logiciel et documentation en ligne ou imprimée qui l'accompagnent.

La licence porte sur tous les fichiers enregistrés sur le CD-ROM ainsi que sur la présente documentation. L'ensemble ainsi défini sera appelé par la suite " le produit ".

1. La reproduction par quelque moyen que ce soit de tout ou partie du produit est interdite (loi du 11 mars 1957, article 40, 1er alinéa). Toute reproduction illicite constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.
2. Le produit ne doit être utilisé que sur un seul ordinateur dans le cadre d'un usage privé.
3. Il est interdit de vendre (et même de donner) la licence d'utilisation de ce produit à quiconque.
4. ANUMAN Interactive est seul propriétaire des droits du produit et il est interdit de céder ceux-ci à quiconque.
5. Il est interdit de louer, prêter (même à titre gratuit) ou distribuer ce produit.
6. Il est interdit de transférer le produit d'un ordinateur à un autre ou de l'utiliser sur un réseau télématique sauf autorisation explicite de l'éditeur.
7. Il est interdit d'utiliser commercialement les éléments composant le produit ainsi que les éventuels documents produits par l'acheteur à l'aide de ces éléments.
8. Le produit est fourni " en l'état ". ANUMAN Interactive garantit à l'acheteur que le support de ce produit est exempt de défaut connu pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. La garantie exclut tout dysfonctionnement résultant d'une mauvaise utilisation du produit. En aucun cas, la responsabilité de l'éditeur ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat du produit.
9. Les informations contenues dans ce produit sont données à titre indicatif et ne sauraient engager la responsabilité de ANUMAN Interactive qui ne pourra être tenu pour responsable de toute omission, erreur ou lacune qui aurait pu se glisser dans le produit ainsi que des conséquences, quelles qu'elles soient, qui résulteraient de l'utilisation des informations fournies.
10. Les fichiers enregistrés sur le CD-ROM et le titre du produit sont la propriété de ANUMAN Interactive. Ce produit est protégé par les lois françaises et par la législation internationale sur les droits de propriété.
11. L'acheteur peut bénéficier du support technique dès lors qu'il a fait parvenir à ANUMAN Interactive sa carte d'enregistrement dûment complétée. Le support technique du produit est assuré gratuitement par ANUMAN Interactive, que vous pouvez contacter par télécopie ou par téléphone aux heures de bureau.

SOMMAIRE

INTRODUCTION..... 4
Installation du logiciel..... 4

A PROPOS DU SIMULATEUR DE CONDUITE..... 5

PRISE EN MAIN..... 6

LA CONDUITE..... 7

LES EXERCICES..... 9

EVALUATION DE VOS COMPÉTENCES..... 10
Epreuve..... 10
Etat de l'acquis..... 10

MODE JEU..... 12

OPTIONS..... 13
Paramétrage du joystick..... 13
Options d'affichage..... 13
Réglage des paramètres sonores..... 14
Options diverses..... 14

INFORMATIONS UTILES..... 15

 © Anuman Interactive 2007

INTRODUCTION

Installation du logiciel

Placez le CD-ROM *Simulateur de conduite 3D* dans le lecteur. Attendez quelques instants que le programme démarre. Si le démarrage automatique n'a pas lieu :

1. Cliquez sur **Démarrer** (le bouton en bas à gauche de votre bureau Windows).
2. Cliquez sur **Exécuter**.
3. Saisissez la commande **D:MENU** et cliquez sur **OK.** Si cela ne fonctionne pas, remplacez **D** par la lettre associée à votre lecteur de CD-ROM ou DVD-ROM.

Vous voici devant l'écran d'accueil de *Simulateur de conduite 3D*.

N'hésitez pas à consulter les différentes rubriques de cet écran. Cliquez sur **Installation** pour accéder aux multiples fonctions du logiciel.

A propos de Simulateur de conduite 3D

Simulateur de conduite 3D vous propose de mettre en pratique vos connaissances théoriques du code de la route et d'acquérir les réflexes indispensables à tout bon conducteur désirant **réussir** l'épreuve pratique du Permis de conduire.

Un temps d'adaptation vous sera nécessaire pour mémoriser les nombreuses commandes du *Simulateur de conduite* : avancer, reculer, utiliser les clignotants, vérifier les angles morts, passer les vitesses…

Une fois votre véhicule en main, lancez-vous sur la route en suivant les conseils de votre moniteur et testez votre comportement en temps réel.

 © Anuman Interactive 2007

PRISE EN MAIN

Voici la fenêtre principale du *Simulateur de conduite 3D* :

Dans le menu principal à gauche de l'écran, vous avez la possibilité de vous inscrire, de vous exercer avec ou sans moniteur, de passer l'épreuve tant redoutée, de régler les différentes options ou de quitter.

1

Dans un premier temps, cliquez sur **Inscription** si ce bouton n'est pas sélectionné par défaut. Vous allez voir apparaître la fenêtre suivante :

2

3

Choisissez votre niveau entre les 3 proposés (**Novice**, **Débutant**, **Normal**) puis **sélectionnez un moniteur** (1, 2, …). Cliquez ensuite sur l'onglet **Véhicule** pour choisir celui que vous voulez conduire. Pour accéder au mode de prise en main, cliquez sur **Exercices.**

 © Anuman Interactive 2007

LA CONDUITE

Après avoir cliqué sur **Exercices** la fenêtre ci-contre apparaît :

Positionnez la flèche sur la première graduation (**Pratique**), puis appuyez sur **Départ !**

La fenêtre suivante s'affiche :

1 - La partie haute de l'écran vous donne les **consignes** prodiguées par le moniteur.

2 - En haut à droite, vous trouverez la **photo** de votre moniteur.

3 - Le **tableau de bord** mentionne des informations sur la vitesse, les tours/minute, les clignotants, ainsi que la position du frein à main.

4 - En bas à droite, vous trouverez une indication plus précise de la vitesse.

5 - En bas à gauche, vous pourrez visualiser le nombre de **mauvais points** accumulés et les **situations** (feux tricolores, priorités…) auxquelles vous êtes confronté(e).

 © Anuman Interactive 2007

LES COMMANDES PAR DÉFAUT

Vues

Shift+←	Regarder à gauche
Shift+→	Regarder à droite
3	Regarder en bas
9	Regarder en haut
Suppr	Vue arrière
Espace	Rétroviseur
F7	Changer de vue
F8	Caméra libre

Changement de vitesse

F	Démarrer
R	Marche arrière
P	Frein à main
A	Automatique
M	Manuel
2	Vitesse supérieure
1	Rétrograder
Pause	Pause

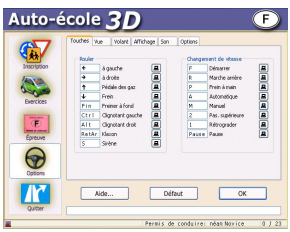
Rouler

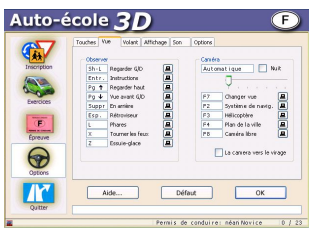
←	Tourner à gauche
→	Tourner à droite
↑	Pédales des gaz
↓	Frein
Fin	Freiner à fond

Signaux

Ctrl gau.	Clignotant gauche
Alt	Clignotant droit
Retour	Klaxon
L	Phares
X	Tourner les feux

Ces commandes peuvent être modifiées dans les onglets Vue et Touche dans la partie Options :





Pour les modifier, cliquez sur le bouton correspondant à droite puis appuyez sur la touche que vous voulez attribuer à chaque fonction.

Cliquez sur le bouton **Défaut** pour réinitialiser les touches et appliquer les commandes par défaut.

 © Anuman Interactive 2007

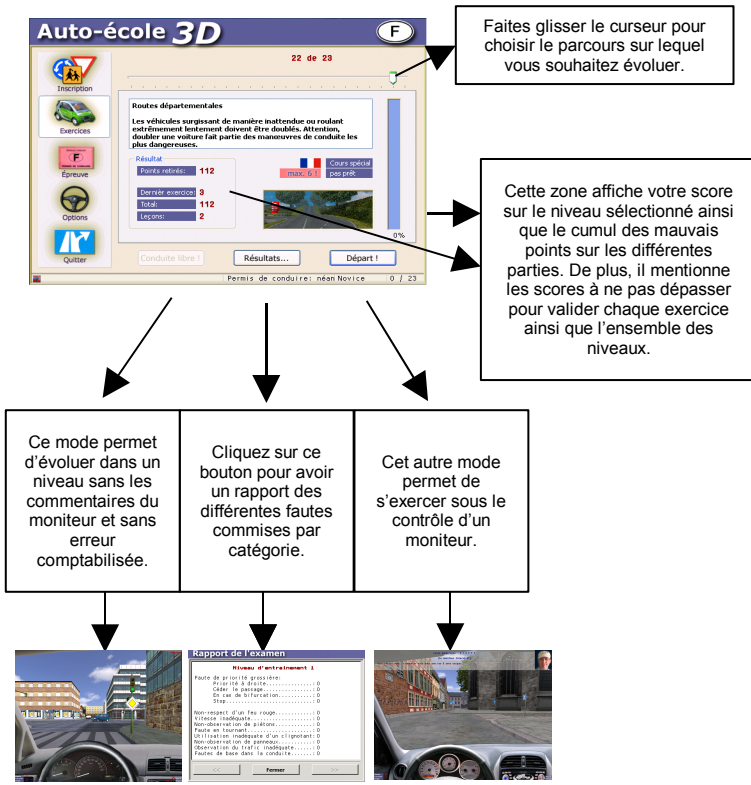
LES EXERCICES

Le but de ces exercices est de vous confronter à des situations concrètes que vous allez très probablement rencontrer lors de vos cours de conduite.

Le moniteur ne tolère aucune faute et vous afflige des points de sanction à la moindre erreur que vous commettez.

Pour valider un niveau, vous ne devez pas cumuler plus de 6 points et pour réussir l'ensemble des exercices, vous devez au total, ne pas dépasser 60 points sur les 18 niveaux.

Pour accéder aux différents exercices, cliquez sur le bouton **Exercices**. L'écran suivant s'affiche :


Auto-école 3D
22 de 23
Inscription
Exercices
Épreuve
Options
Quitter
Routes départementales
Les véhicules surgissant de manière inattendue ou roulant extrêmement lentement doivent être doublés. Attention, doubler une voiture fait partie des manœuvres de conduite les plus dangereuses.
Résultat
Points retirés: 112
Dernier exercice: 3
Total: 112
Leçons: 2
Cours spécial
max. 6 !
pas prêt
0%
Conduite libre !
Résultats...
Départ !
Permis de conduire: néan Novice
0 / 23
Faites glisser le curseur pour choisir le parcours sur lequel vous souhaitez évoluer.
Cette zone affiche votre score sur le niveau sélectionné ainsi que le cumul des mauvais points sur les différentes parties. De plus, il mentionne les scores à ne pas dépasser pour valider chaque exercice ainsi que l'ensemble des niveaux.
Ce mode permet d'évoluer dans un niveau sans les commentaires du moniteur et sans erreur comptabilisée.
Cliquez sur ce bouton pour avoir un rapport des différentes fautes commises par catégorie.
Cet autre mode permet de s'exercer sous le contrôle d'un moniteur.
Rapport de l'examen
Niveau d'entraînement 1
Fermer

 © Anuman Interactive 2007

EVALUATION DE VOS COMPÉTENCES

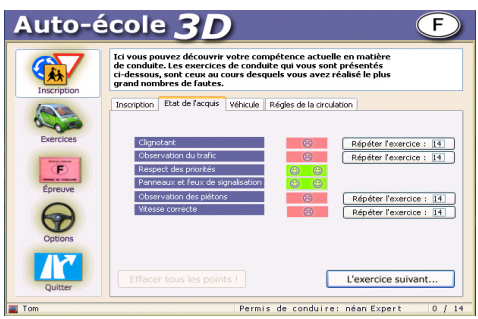
Epreuve

Ce tableau récapitule vos résultats finaux pour chaque exercice.

Lorsqu'une case est cochée en vert, cela signifie que l'épreuve a été réussie. Lorsqu'elle est cochée en rouge, vous devez repasser l'épreuve en tentant de ne pas dépasser les 6 points sur un niveau.

Etat de l'acquis

Ce tableau synthétise l'état de vos acquis par rapport aux thèmes abordés dans les différents exercices. Cliquez sur **Inscription** puis sur l'onglet **Etat de l'acquis**.



 © Anuman Interactive 2007

Découvrez alors les thèmes sur lesquels vous devez encore travailler. A droite du libellé de ceux-ci, vous trouverez des boutons **Répéter l'exercice**. Cliquez sur l'un de ces boutons pour retravailler un exercice précis et ainsi combler vos lacunes.

 © Anuman Interactive 2007

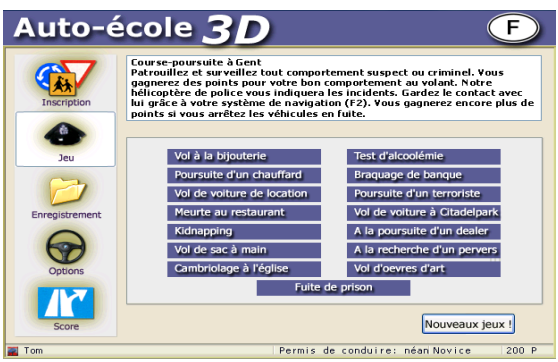
MODE JEU

Simulateur de conduite 3D vous propose un mode de jeu vous permettant d'apprendre à conduire tout en collaborant avec les forces de police de la ville de Gand (Belgique)

Lorsque vous cliquez sur le bouton jouer sur la page d'accueil, la fenêtre suivant apparaît:

Cliquez ensuite sur le bouton **Patrouille de police** et choisissez votre mission pour aider les forces de l'ordre.

Une fois votre mission sélectionnée, cliquez sur **Nouveau jeu**.

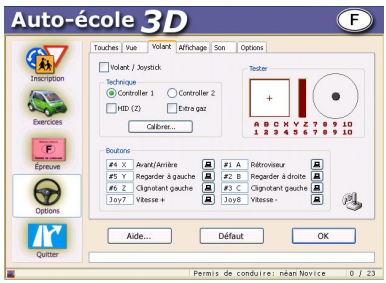

Auto-école 3D
F
Inscription
Jeu
Enregistrement
Options
Score
Course-poursuite à Gent
Patrouillez et surveillez tout comportement suspect ou criminel. Vous gagnerez des points pour votre bon comportement au volant. Notre hélicoptère de police vous indiquera les incidents. Gardez le contact avec lui grâce à votre système de navigation (F2). Vous gagnerez encore plus de points si vous arrêtez les véhicules en fuite.
Vol à la bijouterie
Poursuite d'un chauffard
Vol de voiture de location
Meurte au restaurant
Kidnapping
Vol de sac à main
Cambriolage à l'église
Test d'alcoolémie
Braquage de banque
Poursuite d'un terroriste
Vol de voiture à Citadelpark
A la poursuite d'un dealer
A la recherche d'un pervers
Vol d'oevres d'art
Fuite de prison
Nouveaux jeux !
Tom
Permis de conduire: néan Novice
200 P

 © Anuman Interactive 2007

OPTIONS

Paramétrage du joystick

Si vous possédez un joystick, utilisez les fonctions de cet onglet pour le configurer et le calibrer.

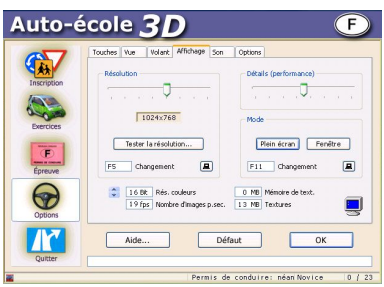


Cliquez sur la case **Joystick/volant** pour activer cette option, puis sur le bouton **Calibrer…** pour régler la sensibilité des réactions.

Enfin, si nécessaire, changez les positions attribuées à chaque mouvement, en cliquant d'abord sur le bouton représentant un ordinateur puis en actionnant la commande désirée.

Options d'affichage

Ce menu a été conçu pour vous permettre d'adapter les paramètres d'affichage du logiciel aux performances de votre ordinateur.



Réglez tout d'abord la résolution de votre écran en fonction de sa dimension. Testez ensuite celle-ci grâce au bouton **Tester la résolution**. Vous avez la possibilité à tout moment de changer de résolution grâce au bouton **F5**.

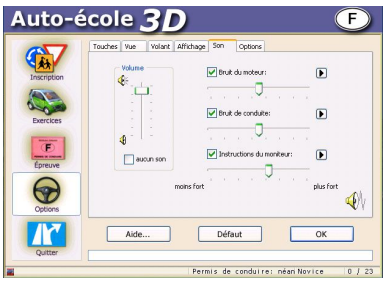
Vous pouvez aussi régler la performance de l'affichage. Néanmoins, plus vous demanderez d'effort à votre ordinateur et plus celui-ci réagira lentement.

Remarque : Il est conseillé d'avoir un ordinateur performant pour manipuler les paramètres graphiques.

 © Anuman Interactive 2007

Réglage des paramètres sonores

Cette fenêtre permet de déterminer l'environnement sonore de la simulation 3D.

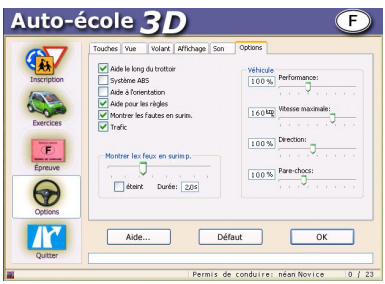


Vous pouvez activer ou désactiver l'option **Son** et régler son niveau à votre guise.

Vous pouvez aussi régler trois catégories de son : le bruit du moteur, les bruits de conduite et les instructions du moniteur afin de personnaliser au maximum votre environnement sonore.

Options diverses

Grâce à ce dernier onglet, facilitez-vous la vie et équipez votre voiture des options dernier cri.



Cet écran permet de faire apparaître des éléments conçus pour aider l'apprenti conducteur à se sentir à l'aise (ex : une aide à l'orientation, un affichage des règles à appliquer lors de certaines situations…).

De plus, vous avez la possibilité d'afficher les règles que vous transgressez en temps réel afin de corriger vos erreurs dès la prochaine situation similaire.

Enfin, gonflez le moteur de votre véhicule, équipez votre voiture d'un système ABS, protégez-la avec des pare-chocs à toute épreuve… et vous serez à quelques détails près en possession de la voiture de vos rêves.

Bonne route !

 © Anuman Interactive 2007

INFORMATIONS UTILES

Service technique

Si vous rencontrez des difficultés techniques lors de l'installation ou de l'utilisation de l'un de nos logiciels, contactez-nous :

Par courriel :
support@anuman-interactive.com

Par courrier :
ANUMAN Interactive SA
Support technique
28 rue Ligner
75020 Paris

Par téléphone :
Au 0825.15.00.30 (0,15 Euro TTC/mn depuis un téléphone fixe en France métropolitaine)
De 10h00 à 12h30 du lundi au vendredi.

Service consommateurs

Si vous avez besoin de renseignements sur nos produits ou notre société ou bien si vous voulez nous transmettre vos opinions et remarques, contactez-nous :

Par courriel :
Info@anuman-interactive.com

Par courrier :
ANUMAN Interactive SA
Service consommateurs
28 rue Ligner
75020 Paris

Par téléphone / par fax :
Tel. : 01.44.93.87.80
Fax : 01.44.93.87.87
De 9h00 à 13h00 et de 14h00 à 18h00 du lundi au vendredi (jusqu'à 17h00 le vendredi)

 © Anuman Interactive 2007